Gobierno Constitucional del Estado de Chiapas
Secretaría de Educación
Subsecretaría de Educación Estatal
Dirección de Educación Superior
Departamento de Servicios Escolares

UNIVERSIDAD IEXPRØ
FORMACIÓN DE EXCELENCIA

Clave 07PSU0162R

Taller Social “Domingo”: El Proceso Creativo; Aplicado a las Artes Plásticas.

Documento recepcional II

De la Licenciatura en Formación Arte y Cultura

Nombre del Alumno: Juan Miguel Ramírez Casillas

Nombre del Profesor: Mtra. Brenda Laura Ramos Reyes

Fecha: 13/04/25

ÍNDICE

Introducción....3
Capítulo I Problematización....4
Capítulo II. Marco Teórico....9
Capítulo III. Marco Metodológico....19
Conclusiones....31
Apéndice 1(Actividades):....32
Apéndice 2(Cartas Descriptivas de Sesiones):....36
Apéndice 3 (Encuesta):....45
Apéndice 4(Entrevista de entrada al taller: el proceso creativo):....46
Referencias:....51

Introducción.

Capítulo I Problematización.

Si uno se pregunta qué es el proceso creativo o cómo se hace el proceso creativo, se piensa en artistas, emprendedores, en personas catalogadas como genios, en científicos que hacen cosas asombrosas en la tecnología, se piensa en la palabra creatividad.

Si pensamos en la palabra creatividad podríamos decirles que significa: *el acto de hacer algo*, pero se entiende comúnmente como hacer algo nuevo, se entiende por la idea de hacer algo nuevo o encontrar una solución desde un punto de vista nuevo, pero desde una vista etimológica se define por el acto de hacer o crear, después, con tanta cotidianidad, pasa a ser solo para algo diferente.

Bajo esta idea se plantea que la creatividad se puede enseñar y se puede reproducir, hay mucha biografía, intentos, hay mucha gente hablando de la creatividad, y sobre todo de cómo se hace este acto, el proceso creativo.

El proceso creativo, sería el nombre que se le da, hay mucha información alrededor de este, hay varias propuestas de cómo se lleva a cabo, al ser tan necesario en un sistema que homologaba y pensaba que las estructuras que ya estaban creadas eran axiomáticas, o completamente logradas, hizo que este, acto natural, que es innato en los seres humanos, se dejara de lado, y solo se le permitiera a pocos facultados, rebeldes, y de entre esos, solo pocos pudieron sostenerse y son recordados por la historia “moderna” de la humanidad.

Al plantear que el proceso creativo se puede enseñar y aprender, se plantea la creación y la aplicación de un curso-taller de cuatro sesiones, cada uno con temáticas diferentes, desde mirar desde otros puntos de vista, hasta utilizar la frustración.

Esto para aplicar el conocimiento teórico encontrado en la investigación, juntando varias ejercicios de las artes plásticas, encontrados en teorías, conocidos por aprendizaje, o creados por el autor, que permitan entender el tema, y en conjunto el proceso creativo.

Como existe un proceso creativo(varios), y sustento teórico, desde pedagógico, neurológico, y de otras materias, además se tiene bibliografía propia y de otros medios de ejercicios referentes a las artes plásticas y visuales, ¿es posible crear un taller teórico-práctico para enseñar el proceso creativo de modo efectivo?, esta seria la pregunta base de esta investigación.

Este taller se planteaba realizar, en el Centro Cultural “Oficinas”, ubicado en las oficinas de MORENA, La AMIUC, y la CUT de México, en el municipio de Celaya, Gto., este espacio esta ubicado en el andador Nicolás Bravo 204, el espacio cuenta con la Galería Machihua, esta cambia cada mes, y a cambio de la venta integra para el artista, este a cambio nos da un taller los días sábados llamado: Taller social “Domingo”…, los tres puntos indican que se le agrega la temática o nombre que el artista del mes da.

En el mes de abril se penso la Exposición: Hijos e Hijas de Compañeras y Compañeros, donde los descendientes de las personas cercanas a las oficinas podrán poner sus dibujos, pinturas o obras a la venta, y les sirva como exposición curricular, en el taller se planeaba hacer esta investigación, pero por problemas internos del espacio,

en estos momentos la galería no esta funcionando, se plantea utilizar el espacio los días martes 01 y 08 de Abril, y los Jueves 3 y 10 del mismo mes.

Por otro lado, el triunfo del Partido MORENA en la ciudad de Celaya, hizo que se realizaran muchísimas actividades, y que muchos artistas consagrados o reconocidos, y muchos mas artistas en formación o emergentes, han podido tener actividades, generar colectivos, encontrar lugares para exponer, tanto del municipio como en lugares independientes o privados, esto hace que la población de artista, por lo menos en mi percepción sea mas notoria, así que se plantea que el taller, sea dirigido a esta comunidad.

Objetivos

Objetivo general

- Realizar un taller sobre la enseñanza del proceso creativo con publico de la comunidad artística de Celaya, Guanajuato, aplicando un conjunto de actividades teórico-practicas.

Objetivos específicos

- Hacer la investigación y propuesta de actividades para el taller.
- Poder transmitir tanto las actividades y la teoría propuesta para la enseñanza del proceso creativo.
- Que los participantes puedan ejercer el proceso y entiendan ciertos conceptos teóricos del mismo.

El proceso creativo es un proceso que no se suele dar a los alumnos de las fases básicas de la educación(lo antes llamado primaria y secundaria), así que se plantea dar una explicación y una actividad desde las artes gráficas, una breve historia para stop motion, y un texto a modo de guion, esta permitiría cuestionar a las alumnas y alumnos

o participantes para dar una solución donde tengan que inventar y dar solución a los problemas planteados.

Si uno se pregunta qué es la creatividad o como se hace la creatividad, se puede entender creatividad por el acto de hacer algo, o específicamente hacer algo nuevo, se entiende por la idea de hacer algo nuevo o encontrar una solución desde un punto de vista nuevo, pero desde una vista etimológica se define por el acto de hacer o crear.

Bajo esta idea se plantea que la creatividad se puede enseñar y se puede reproducir, hay mucha biografía, intentos, hay mucha gente hablando de la creatividad, y sobre todo de cómo se hace este acto, el proceso creativo.

El proceso creativo, sería el nombre que se le da, hay mucha información alrededor de este, hay varias propuestas de cómo se lleva a cabo, al ser tan necesario en un sistema que homologaba y pensaba que las estructuras que ya estaban creadas eran axiomáticas, o completamente logradas, hizo que este, acto natural, que es innato en los seres humanos, se dejara de lado, y solo se le permitiera a pocos facultados, rebeldes, y de entre esos, solo pocos pudieron sostenerse y son recordados por la historia “moderna” de la humanidad.

Al plantear que el proceso creativo se puede enseñar y aprender, se plantea la creación y la aplicación de un curso-taller de cuatro sesiones, cada uno con temáticas diferentes, desde mirar desde otros puntos de vista, hasta utilizar la frustración, para aplicar el conocimiento teórico encontrado en la investigación, juntando varias ejercicios de las artes plásticas, encontrados en teorías, conocidos por aprendizaje, o creados por el autor, que permitan entender el tema, y en conjunto el proceso creativo.

Si existe un proceso creativo(varios), y sustento teórico, desde pedagógico, neurológico, y de otras materias, además se tiene bibliografía propia y de otros medios de ejercicios referentes a las artes plásticas(y visuales), ¿es posible crear un taller teórico-práctico para enseñar el proceso creativo de modo efectivo?, esta sería la pregunta base de esta investigación.

En el mes de abril se plantea la Exposición: Hijos e Hijas de Compañeras y Compañeros, donde los descendientes de las personas cercanas a las oficinas podrán poner sus dibujos, pinturas o obras a la venta, y les sirva como exposición curricular, el taller se planea que sea el que se plantea en esta investigación.

Pregunta (s) de investigación.

¿El proceso creativo se puede enseñar como pasos y con actividades específicas para la enseñanza de las artes plásticas?

- ¿Encontrar los pasos correctos de la enseñanza de las artes plásticas tomando el caso del taller propuesto?
- ¿Es posible encontrar la información necesaria para cada sesión planteada para el caso de la investigación?
- ¿Es correcta la información y las actividades planteadas y sirven para la enseñanza del proceso creativo en las artes plásticas?
- ¿El Taller planteado sirve para la enseñanza del proceso creativo en las artes practicas?

Capítulo II. Marco Teórico

Para iniciar, definamos proceso, según Gemini la inteligencia artificial de Google, existen dos acepciones, la primera habla de ir hacia adelante, esta por la etapa moderna que estamos abandonando tiene repercusiones de autoritarismo, pero la segunda, la que habla de trascurrir en el tiempo, que para el uso de esta investigación se tomara como guía.

La historia es el recuento del proceso donde la humanidad ha pasado, es una recapitulación de como hemos aprendido, en diferentes lugares y de diferentes formas, es parte de como funcionamos como sociedad, y de lo poco o mucho que sabemos como colectivo humano.

Para la aplicación de esta investigación, se plantea hablar de artes plásticas, es decir de técnicas como pintura, dibujo, escultura, grabado, etc., estas tienen su historia con la historia de la humanidad, y se han convertido en un conjunto de técnicas y estilos que crean una de la actividades, no solo mas lucrativas, si no de las mas usadas. En la misma enseñanza básica, el arte y su utilización como herramientas lúdicas, que permiten que el conocimiento pueda ser una actividad de juego, y que se pueda enseñar, aprender y ser integrado en el conocimiento individual del alumno.

La historia de la enseñanza de las artes plásticas tiene que ver con la misma historia de las artes, esto por el conocimiento adquirido a lo largo de mi historia académica, podría hacer un la línea evolutiva donde se sacaría la siguiente secuencia:

- Prehistoria: En esta etapa, el arte se enseña o se trasmite por medio de repetición, por medio de experimentación y de modo que permitía utilizarla.

- Edad Antigua: Las artes no tenían un fin creativo o individual, se utilizaban para compartir la historia y historia de las culturas, y era más cotidiana, esto hacía que fuera hecha por artesanos o especialistas en el área que tenían ayudantes que se convertían en expertos en algún momento.
- Edad Media: En esta etapa hay una distensión de artes y artesanías es más evidente, muchas técnicas artísticas quedan en el mismo estado de la enseñanza de las artesanías, pero en otras actividades se crea un badaje y se crean escuelas especializadas, donde se enseñan las artes aceptadas o llamada artes mayores.
- Renacimiento: Muchas de las técnicas son retomadas y se enseñan por medio de pequeñas escuelas donde los mismos artistas daban conocimiento para que les ayudaran a realizar sus obras.
- Edad Premoderna: Se crean las primeras universidades, todavía con distinciones de artes bajas y altas.
- Edad Modernidad: se crean vanguardias, y escuelas, rupturas de estas mismas escuelas, la educación artística se populariza, pero todavía en universidades o centros de estudios especializados.
- Post Modernidad: El arte retoma su valor social y cultural, se toman mas enserió la enseñanza de las artes en niveles básicos, como herramienta pedagógica, se utilizan las artes populares como una muestra de lazo con la historia, y estas se vuelven a enseñar.
- Esto hace que en la etapa post post moderna(podríamos ponerle otro nombre): las enseñanzas de las artes plásticas sea curricular y que sea popular, como tomar clases de pintura o fotografía o afines, en un centros cultural públicos o del sector comercial, o en un café o en un bar, como algo cotidiano(con los problemas de la periferias que carecen de esta y muchas otras cosas).

También nos dice que la enseñanza de las artes va cambiando y cambiará a lo largo de lo que falte de la historia de la humanidad.

México, como parte del mundo, ha pasado por las etapas, con diferentes etapas temporales, por las condiciones territoriales, que les dieron etapas especificas, hasta incorporarse al resto mundo, en la etapa Europea de edad media, donde con condiciones de la región, sigue la evolución pedagógica en el país, con variantes que tienen que ver con los permisos y modos para la mayoría de la población, desde todos los grados existentes en la época, estas condiciones territoriales, hacen la educación en México especifica, pero para lo que interesa en esta investigación, en México el antecedente mas grande ees la creación de la Secretaria de Educación Publica la cual ha ido avanzando y cambiando las condiciones de la educación artística.

La educación Artística en México a pasado por varios periodos, al principio las artes eran tomadas como algo lejano o dada mediante oficios, en la escuela académica, por que no existía o era escasa la educación básica o era centralizada, después pasa a ser en áreas especializadas ya para terminar profesionalización, cuando las artes llegan a la educación básica es para utilizar su valor didáctico, apoyando con actividades artísticas que permitían de manera lúdica entender las materias formales o académicas, después existían clases extracurriculares en algunas escuelas publicas, y en varias privadas, con la nueva escuela mexicana, las clases de arte son parte de la curricula ademas de seguir estando presentes como material de apoyo para las materias mas formales.

la educación artística en general… sirve para ser mas sensibles, tener mas capacidad de comunicación, reflexión y análisis, más entendimiento individual y social, permite que el individuo crezca en los ámbitos donde desarrollo, ya sea como pretexto, o de modo central, sus intereses en las artes.

Hablando sobre el tema principal que es el proceso creativo, se hace una investigación, en páginas académicas, pero realmente, la mayoría de los conceptos

utilizados, fueron en páginas de divulgación, de universidades, o centros educativos, que al ser para todo público permiten dar antecedentes, más viables a la definición o los conceptos que se tienen del proceso creativo, muchas de las páginas de divulgación consultadas, se basaban en teorías que textos académicos plantean, por esto también se acepto utilizar, conceptos e ideas de los textos divulgativos.

La experta en Marketing edición de videos y otros, Marimar Alquegui, explica en su entrevista para la escuela Aula creativa, que el reto creativo consta de varias etapas: la investigación de mercado, la definición de objetivos, el desarrollo de la estrategia, generación o lluvia de ideas, valoración y selección de ideas, la puesta en práctica y la evaluación, siendo esta como ella lleva el proceso creativo. Su propuesta aunque estructurada no tiene un seguimiento real, y más bien es un conjunto de ideas que ella utiliza para hacer su trabajo, si hiciéramos un análisis de cada una:

(1) La investigación de mercado: esta etapa permitiría ver la información necesaria para ejercer el trabajo de marketing.
(2) La definición de objetivos: da una línea para poder llegar a un fin.
(3) El desarrollo de la estrategia: las estrategias son las rutas y formas en las que se llegaría a los objetivos.
(4) Generación o lluvia de ideas: esta etapa sirve para de un número de ideas dadas, que podrían solucionar lo necesario para llegar al o a los objetivos.
(5) Valoración y selección de ideas: en esta la selección de ideas permite hacer un primer filtro, según el conocimiento y hipótesis que darían soluciones a los objetivos.
(6) La puesta en práctica: al escoger las ideas correctas que se adapten a las estrategias y los objetivos que se hicieron esta etapa es hacer el trabajo.
(7) La evaluación: esta plantea que se tiene una solución ya realizada y se verían los resultados logrados.

Por otro lado lo propuesto por Graham Wallas, este proceso al parecer, por lo visto en diferentes webs de divulgación, es el proceso más utilizado en la actualidad, esto costa de:

a) Preparación: en esta se habla de comprender el problema de adquirir conocimientos que necesiten, podría ser estadísticas, tipos de usuarios, el tema que quiere uno escribir, o pintar.
b) Incubación: en la página del CEI(Centro de Estudios de innovación Diseño y Marketing), dice sobre esta etapa: “fase más abstracta, donde la mente trabaja en segundo plano, conectando ideas y conceptos de manera subconsciente.”, se podría entender que esta etapa es para esperar y integrar el conocimiento de la primera etapa y después poder aplicarlo.
c) Iluminación: esta etapa para Wallas es una etapa donde es necesario una idea brillante que solucione el problema.
d) Verificación: esta etapa es un símil de la evaluación o de la conclusión, esta plantea una etapa donde se decida si la solución sirvió realmente.

Este pareciera una asemejación del proceso anterior, pero desde el número de puntos y la etapa de incubación, que Wallas comenta que necesita un tiempo para que el proceso se lleve a cabo, o una etapa donde la solución llega por el mismo proceso, no son símiles los dos procesos.

Podríamos decir que este sintetiza el primero que es un proceso que practica una especialista, el proceso de Wallas tiene una similitud con el Método Científico, el cual consta igualmente de 4 etapas:

A. Observación:
B. Hipótesis
C. Experimentación

D. Medición o valoración.

De hecho, hay un grupo de filósofos de la ciencia(una corriente), que plantean que el método científico, mas que un método inventado por la humanidad como un mecanismo para entender el mundo, el método científico es el mecanismo por el cual el ser humano crea el conocimiento, es decir este proceso es natural en la fisionomía evolutiva humana y es el modo en el que entendemos y posteriormente se plantea como el método para la ciencia, el cientificismo tiene muchas críticas, por que históricamente sus representantes fueron muy dogmáticos, creían solo en el positivismos, que es la doctrina filosófica que considera que solo lo conocido por el método científico es valido, muchas de estas criticas podrían decirse que fueron calumnias y mala información.

En el texto “Fases del proceso creativo” de Marina Pineda Munné, nos plantea un proceso de tres pasos:

I. Análisis del reto creativo al que nos enfrentamos y entorno en el que queremos generar ideas creativas.
II. Generación de Ideas, también llamada fase divergente.
III. Valoración y selección de las ideas, también llamada fase convergente.

Este es el proceso que para esta propuesta didáctica sera utilizado, ella nos plantea que el proceso divergente es la etapa donde después de verse sin una respuesta real, a lo planteado, ya sea una duda o una traba en el camino o proceso, nos hace mirar a otros lados y lograr nuevas posibilidades, esto ha permitido solucionar de maneras que no se habían logrado problemas desde los mas cotidianos, hasta problemas como los procesos industriales o las leyes de Newton.

Al dejar de lado procesos mas enfocados a la practica, o conceptos filosóficos que puedan quedar ambiguos, dejar el proceso como análisis, proceso divergente y proceso convergente, nos permite enfocarnos con una idea general, para la creación artística.

El presidente del grupo Ferrer, Eulalio Ferrer, en su texto el proceso creativo nos dice:

> *“La creatividad es una de esas palabras mágicas, nombra algo deseado por todos; algo de eso que nos hace humanos a los humanos.” (Ferrer, S. F.)*

Sobre esta idea, podríamos notar dos puntos, el deseo que plantea el autor, diciendo que no todos los humanos lo tienen, o no por lo menos todo el tiempo o cuando lo necesiten, por otro que es algo que todos los humanos hacemos, es decir el solucionar problemas por medio de dar una solución, que aunque esta solución sea cotidiana, sea parte de la cultura del individuo, o sea algo que a una persona que ya tiene eso solucionado, sea algo casi axiomático para él, algo que ya no necesita pensar.

Pero pongamos el ejemplo, el hijo de una amiga(y familiar social) de mi familia, él tiene entre uno y dos años, para el, que está aprendiendo a caminar, ya con varios avances en esa tarea, el descubrir con el conocimiento que ya tiene, digo, un pie delante de otro, equilibrarse con las manos, saber frenar, y más conocimiento que aplica, el descubrir cosas como el movimiento lateral, que aún le cuesta, o al ser alzado con una voltereta por primera vez, le dan mayor conocimiento, y le permite dar una nueva solución, en el primer caso, al necesitar pasar por un espacio más delgado, tiene que agarrarse bien y dar los pasos lentos de modo lateral, en el segundo, un poco de susto y después de pedir que lo dejaran de nuevo en el suelo, recuperar el

equilibrio y sonreír, tal vez aprendió un poco más sobre lo divertido que puede ser una voltereta.

Este proceso que él dio, al solucionar su paso, con un paso que no es como el que ya da sin problemas, y darse más puntos de seguridad con las manos, creó un nuevo conocimiento, que le solucionó un conflicto que presentó, y le permitió incorporarlo.

Comparado el proceso creativo, de autores como: Pineda, Wallas, que también son los mas recurridos en la biografiara, son muy parecidos o similares al método científico, el método científico, se basa en la duda, en el poder responder y dar soluciones.

Aunque tiene características, que se podrían decir profesionales, por ser mayoritariamente utilizado en áreas de ciencias exactas, cuestiones como:

- Riguroso
- Sistemático.
- Objetivo.
- Fiable.
- Verificable.
- Reproductible por pares.
- Falible.

En el arte, suele ser diferente, se haces productos tan específicos, que hasta identificables son, se tienen estilos, tipos, se tienen técnicas que se repiten, pero tiene mas que ver con la compartición de sentimientos, y pensamientos.

El método científico, es un proceso que se ocupa en ciencias, regularmente exactas, pero un grupo de filósofos de la ciencia, de los cuales se comento anteriormente, ellos planteaban algo parecido a otro grupos de filósofos de la Grecia antigua, los pitagóricos, filósofos que planteaban que la base de la realidad eran las matemáticas, posteriormente los cientificismos, plantearon que el método científico es la manera natural en que el cerebro entiende la realidad, posteriormente filósofos como el Pedagogo Lev Vygotski y el lingüista Noam Chomsky, que trabajan el hombre que evoluciona biológicamente a lo largo del tiempo, el primero desde el hombre en la cultura, y el segundo desde el hombre que comparte mediante el lenguaje, plantean que la basa para estudiar al humano es la biológica, y que el cerebro entiende por como evoluciono y al parecer evoluciono para entender por medio de procesos racionales.

Si se ha dicho que creatividad trata sobre la idea de crear, que hace diferente a los creativos, a esas personas que muestran como el patrón a replicar, para poder ser exitoso, digamos: Albert Einstein, Marie Curie, Pablo Picasso, Vincent van Gogh, José Saramago, entre otros.

Se suele hablar en neurociencia del cerebro creativo, que es la parte biologica que todos los seres humanos tienen para poder hacer creatividad. La neuropsicóloga Darya Zabelina de la universidad Northwestern University, habla de que es mas una conducta social lo de tener pensamiento rigido, o esa es la interpretación que se tomara para esta investigación. Pero, esos pensamientos llenos de complejidad, con tantas partes que tienen, con los impulsos, que conoce, y con tanta información que le falta por conocer. Ese proceso cognitivo, esa persona, tiene un proceso para llegar a las conclusiones, tan sencillas o trascendentales, podríamos intentar pensar en como es, y intentar resumirlo: Digamos que le podemos llamar proceso cognitivo, el proceso que los animales y la humanidad pasan biológicamente para pensar…

Un tema de moda son las inteligencias artificiales, estas se basan en símiles de como se comporta el cerero humano, por medio de procesos binarios, hacen suposiciones y aprenden ligando lo que conocen con otras informaciones, para hacer conclusiones complejas, este proceso en computación se llaman redes neuronales.

Otro tema que esta en movimiento, investigativo y de divulgación, es el de la neurodivergencias, en el canal de divulgación TLP México Salud Mental, cita del texto “Neurodivergencia:Sobre las formas de nombrar al "otro mental” de Albert Chamorro, la definición de la activista y autista: Kassiane Asasumasu, este seria el concepto para entender que somos diferentes.

> “Neurodivergente se refiere a cualquier persona cuyo funcionamiento neurológico difiere de las normas, estándares y expectativas sociales dominantes y por ello sufre una forma de opresión específica.” (TLP México Salud Mental, 2024)

Otro punto importante es acetar el proceso, esta frase en arte habla de lo que tiene que ver cuando se lleva acabo la obra, de como es que se unen, y se chorrean o que si paso algo y sonó y cambio la linea, o que respiras fuerte, y respetar ese proceso es parte de respetar la obra.

Ejemplos tales como los mismos movimientos de vanguardia de principios del siglo 20 que rompen con el academicismo, y movimientos actuales como el museo de arte feo, y la asociación de arte bruto, que son ejemplos mundiales de arte que no necesita ser perfecto para ser útil, estetico o tener un significado importante.

Capítulo III. Marco Metodológico

Se presentan cuatro sesiones a prueba, para la demostración de cuatro puntos del proceso creativo que de manera personal, desde la aplicación laboral, y los aportes académicos.

Las cuatro sesiones tienen una etapa donde se da explicación del tema de la sesión, una etapa de teoría de artes plásticas, y la etapa de relajación, y una o varias actividades, estas actividades se explican en general, en el anexo 1, y se da una carta descriptiva de las sesiones en el anexo 2. Estas actividades son propuestas para poder brindar mediante la aplicación teórico-practica, la adquisición del conocimiento.

Aunque se plantea que sea un estudio de caso, los resultados darán la posibilidad, es una investigación acción, con evaluaciones observacionales, mediante diversos métodos como actividades para evaluar, platicas, videos, teorías, para transmitir el conocimiento, instrumentos como encuestas o entrevistas.

Esto permite que si lo propuesto da resultados, se pueda reproducir en otros lugares.

La propuesta de aplicación será en un grupo caso de unos 5 a 10 participantes, pero si los resultados son positivos, el proyecto puede reproducirse y tener un alcance mayor.

Es una investigación cualitativa, de investigación acción, para evaluar un taller de cuatro sesiones de dos horas que plantea actividades, información y otros para transmitir la enseñanza del proceso creativo para la enseñanza de las artes plásticas

Se plantea la invitación de la comunidad artística de Celaya, Gto. Mediante el Taller social “domingo”, un promedio de 10 participantes, de diversas edades.

Instrumentos Para Recolección De Datos

- Entrevistas
- Encuestas
- Realización de actividades prácticas.
- Evaluación Observacional.
- Bitácora Individual.

Para la parte practica de la investigación se realiza un video en stop motion, para promover el taller, se sube a YouTube y en la pagina de Facebook del Centro Cultural “oficinas”, se realiza un evento con las cuatro sesiones, y se realiza un anuncio de la app META.

Figura 1: https://www.youtube.com/watch?v=lBUjmQWq3u4&t=8s

Se realiza la campaña con el anuncio de varios días, el anuncio tenia el siguiente texto:

> *“Taller social “domingo”: El proceso creativo aplicado a las artes plásticas, taller de cuatro sesiones los dos primeros martes y jueves de abril(1,3, 8 y 10), cuota de recuperación 200 pesos taller completo, materiales incluidos.*

Una visión pedagógica, filosófica, científica y artística, desde que es el proceso para crear, hablar de superar la frustración, de encontrar las soluciones por medio de las divergencias encontrar el camino a solucionar, hasta aceptarse y poder ser.

Imparte: Migueh Ramírez Casillas." (Centro Cultural "Oficinas", 2025)

Aunque la campaña es exitosa, por la cantidad de personas alcanzadas: 4,659 y 9,301 impresiones, hasta unos días antes del evento no había personas registradas, pero se hace la invitación a familiares y conocidos, de modo de beca para tener asistencia, el día de la primera sección…

El método para ver los resultados seria la: Evaluación Observacional, se planteara una guía de observación para cada sesión, después de cada tabla. Cada sesión se plantea realizara una evaluación a modo de tabla y con una evaluación de si o no para cada alumno, con un conjunto de elementos para la evaluación observacional:

Alumno	Conocimiento técnico.	Aplicación creativa.	Conocimiento artístico.	Aplicación del tema de la sesión.
1				
2				
3				
…				

Ademas, se plantea la realización de una bitácora por alumno de cada obra, respecto al valor artístico y al valor de realización, mediante la compilación de la obra y la evaluación.

Para desarrollar la propuesta para la enseñanza del proceso creativo en la enseñanza de las artes plásticas, se plantean 4 sesiones, cada una con actividades he información diferente, para esto se lleva acabo 4 tablas con los momentos los temas y las acciones, que se van a realizar, durante la investigación se estará trabajando en dejar estas 4 secciones listas, la primera llamada el proceso creativo, la segunda tratara sobre el cambio de variable o ver las cosas desde puntos de vista diferentes(cambiar los estereotipos que tenemos), la tercera trata sobre mantener la atención pero encontrar la respuesta correcta a partir de la información que tenemos, es decir encontrar lo que se nos pide, aunque no sepamos el camino, la cuarta sesión trata sobre aprender a ser diferentes y aceptar las diferencias. La metodología para intervenir, ademas de usar herramientas como entrevista y cuestionarios(anexo 3 y 4).

los planes de trabajo se ponen a continuación, para tener una idea de que se realiza, y en los anexos 1 y 2 se trabaja mas sobre las secciones y la expiación de las actividades.

Sesión: 1 **Duración:** 4 sesiones de 2 hora **Fecha:** 01 de Abril de 2025.

Coordinador: Migueh Ramírez

Objetivo general:	Dar una visión general del proceso creativo.
Objetivo específico:	Presentación del coordinador y el estudiante y establecer la forma de trabajo.

Momento	Temas	Acciones		Recursos	Producto(S)
		Coordinador	Participantes		
Explicación en General. Actividad En General;	El Proceso creativo en general. <u>Historia del arte</u> Contestar la encuesta y la entrevista	Dar una visión general de que es el proceso creativo. Hojas y lapices Dar hojas y plumas.	Escucha y Observa la presentación del coordinador y del taller. Dibujar las partes de la historia Contestar documentos dados.	Explicación verbal. Explicación y participación Encuestas, Entrevistas impresas y plumas fuentes para contestar.	Apuntes Cognitivos hoja con cronología. Encuesta y Entrevista anexos 3 y 4)

Actividad.	Minutos	Realizar Dinámica - Actividad.	Crear 6 piezas según la actividad.	Materiales varios, hojas, y otros.	6 piezas plásticas.

Guía 1(*Evaluación inicial***):** La encuesta y la entrevista nos darán una evaluación inicial, algo para poder basarnos para una evaluación posterior, y para esta clase, la actividad “Minutos”, nos permite ver el badajee técnico de los participantes, y su manera de solucionar lo pedido, tanto con el uso de materiales, conocimiento en las artes, y sobre su proceso creativo.

Sesión: 2 **Duración:** 4 sesiones de 2 hora **Fecha:** 03 de Abril de 2025.

Coordinador: Migueh Ramirez

Objetivo general:	Enseñar el concepto de Cambio de Variable o repetir.
Objetivo específico:	Ayudar al estudiante a desarrollar la habilidad de prestar atención al momento presente sin juicios, lo que puede mejorar su concentración y bienestar general.

Momento	Temas	Acciones		Recursos	Producto(S)
		Coordinador	Participantes		
Explicación:	Cambio de Variable.	Se dará una explicación de como cuando ya no sabes solucionar hay que ver diferentes modos, cuento de la piedra, el pedrito, el gato-perro y la defensa zapatista.	Escuchar. Entender y realizar las figuras básicas del modelado en Plastilina.	Explicación verbal. Plastilina blanca.	Apuntes Cognitivos Aprendizaje cognitivo. Pieza en Modelado de Plastilina.
Actividades:	Bolitas	Dar la explicación como lo dice la actividad.	Realizar actividad guiada, llevar acabo la realización en modelado de Plastilina.	Hoja, pluma fuente, Plastilina.	Apuntes Cognitivos

Adelanto:	Rana Monstruo Stop Motion	Se realiza una escultura de una rana, aplicando lo aprendido en la actividad bolitas Hacer una actividad guiada en papel con lenguaje escrito y pictórico después realizarlo en modelado en Plastilina. Se cuenta la historia del Stop motion en general, y se habla de la necesidad de un celular con	Realizar una rana en plastilina y después deshacerle. Escuchar y hacer la gestión para traer lo necesario para la actividad anterior.	Plastilina. Explicación verbal.	

		app.			

Guía 2(*aprendizaje y aplicación***):** ademas de la explicación la actividad bolitas sirve para aprender la técnica de modelado(en plastilina), la parte que se puede evaluar, es pasar del producto 2D al 3D modelado en plastilina, también en la creatividad para realizar el boceto 2D.

Sesión: 3 **Duración:** 4 sesiones de 2 hora **Fecha:** 08 de Abril de 2025.

Coordinador: Migueh Ramirez

Objetivo general:	Ayudar al estudiante a desarrollar estrategias para mantenerse enfocado y evitar distracciones durante las actividades artísticas.
Objetivo específico:	Ayudar a los estudiantes a definir metas específicas para sus tareas y actividades, lo que mejorará su concentración y productividad.

Momento	Temas	Acciones		Recursos	Producto(S)
		Coordinador	Participantes		
Explicación: Actividades:	Si ya es verdad, ¿por que es verdad? Hojas 8 Stop Motion Narrado	Dar una platica sobre como encontrar la solución. Dar la explicación según la actividad. Realizar actividad Guiada.	Escuchar. Realizar la actividad. Realizar actividad Guiada.	Explicación verbal. Hojas bond de papel plumas fuentes o lapices. Hojas bond de papel plumas fuentes o lapices.	Apuntes Cognitivos dos 8 hojas. Secuencia Stop Motión sencillo

				Celular con app y tripie	

Guía 3(*Solucionar***):** la actividad hoja 8 trata de solucionar con lineas monocromáticas, cosas como hacer mas colores, o pintar el medio, o aprender los diferentes tipos de lineas, la primera parte seria evaluar como soluciona lo pedido, y la segunda la parte del Stop Motion es primero pasar del lenguaje escrito al visual, y segundo poder dividir la narración en artes que se puedan entender.

Sesión: 4 **Duración:** 4 sesiones de 2 hora **Fecha:** 10 de Abril de 2025.

Coordinador: Migueh Ramirez

Objetivo general:	Apoyar al los aprendientes a permitir aceptar las criticas o poderse verse como diferentes.
Objetivo específico:	Permitir a atreverse a los aprendientes para que puedan ver las diferencias y poder ser, diferentes..

Momento	Temas	Acciones		Recursos	Producto(S)
		Coordinador	Participantes		
Explicación: Actividades: Clausura.	Soltar y ser. Clown o que historia? Auto evaluación(evaluar la autoevaluación).	Explicación de dejar que el proceso sea el que nos diga cual es el producto. Dar y realizar la guía para la actividad. Hacer análisis de las obras realizadas.	Escuchar. Realizar la actividad. Realizar la actividad. Realizar la actividad.	Explicación verbal. Narices de payaso y espacio cerrado. Plumas o lapices y hojas de papel. Plumas o lapices y hojas de	Apuntes Cognitivos Realización artística ambiental. Actividad plástica colectiva. Actividad plástica individual. Clausura.

	A que se parece(colectivo) A que se parece(Individual) Clausura.	Dar guía a actividad y intervenir si es necesario. Dar guía a actividad y intervenir si es necesario. Dar reconocimientos.	Clausurar.	papel. Reconocimientos	

Guía 4(*Clausura***):** primeramente la dinámica de clown, es una manera de poder demostrar la creatividad y la manera en que el proceso creativo(y la confianza individual), permite realizar los ejercicios, la segunda parte, trata completamente sobre el proceso creativo, mirar desde diferentes puntos, utilizar técnicas conocidas, crear un camino ya sea para que el otro participante, dibuje algo que quiera uno, o cambiarle la linea creativa que tiene, esto reflejaría la posible enseñanza del proceso creativo en la parte individual.

Conclusiones.

El taller se aplica como se comenta en el planteamiento del problema, en el centro cultural Oficina, en la ciudad de Celaya Guanajuato, los días 1, 3, 8 y 10 de abril, la asistencia fue poca, ocho personas, el primer día, 10 el segundo y 6 el tercero y 8 el ultimo día.

La mayoría de los participantes no tenían un badaje sobre técnicas de artes plastias, se constituía el grupo por compañeros y compañeras con las que se comparte las oficinas, que por amistad y apoyo asisten, se realiza una tabla de los participantes con características.

	Características
1	Abogada Adulta, con posgrado en el área de finanzas, sin experiencia en artes plásticas.
2	Adulto con carrera trunca y profesionalización en la seguridad, un hombre culto, sin experiencia en las artes plásticas.
3	Joven-adolescente, con mucho talento en las artes plásticas, y otras artes.
4	Adulta mayor, con carreta trunca, persona muy culta, sin experiencia en artes plásticas.
5	Adulta con carreta técnica en diseño, con experiencia en las artes, pero un talento poco desarrollado o aplicado.
6	Adulta mayor, de mas de 90 años, jubilada con experiencia en las artes desde la aplicación y docencia.
7	Adulto mayor, Jubilado, con mucha experiencia en las artes, y en la docencia.
8	Artista neurodivergente, con mucha experiencia en la aplicación de las artes plásticas.

9	Adulta Joven, sin experiencia en las artes plásticas, que asiste para llevar a su hija(3)
10	Artista en el área de música, con experiencia en la aplicación de las artes plásticas, pero no desarrolladas.
11	Niño con experiencia infantil en artes, que acude por ser vecino de la zona

La primera sección los participantes no estaban seguros, se sentían en una clases, y preguntaban sus calificaciones o preguntaban si estaba bien sus piezas, todos los participantes lograron hacer las piezas, en la explicación de la historia de las artes plásticas, se realizo un dinámica que no se tenia contemplada, se agrega a las dinámicas y a la planeación, llevar las actividades, con comentarios de ellos les gusto, tanto la parte teórica como practica.

La segunda sección tuvo dos participantes mas, 1 y 10, la gente suele tener miedo a deshacer y volver hacer, se intenta tomar el tema de la frustración como se tenia pensado, pero no se pensó prudente e innecesario, la gente al no saber para que eran las cosas, al tener antecedentes de las primeras dinámicas de la sección de destruir sus trabajos, se añade una dinámica de aplicación del conocimiento de la actividad bolitas, donde hacen una escultura de rana y la deshacen, la gente, al resolviendo las dinámicas, se le ve satisfecha y puede lograr las actividades.

La tercera sección, faltan 4 participantes, por varias razones diferentes, la sección, se lleva con normalidad, aunque la primera actividad se realiza pero hay confusión, al final se realiza satisfactoriamente, y quedan piezas muy buenas, la expiación se realiza con pizarrón, y solo se ponen una lista de las condiciones que tiene el método científico, y el nombre de la sección, se realiza dibujos de como funcionan las redes neuronales y se habla de la semejanza con el cerebro humano, se comenta sobre el cerebro que busca respuestas, que se le conoce al concepto como cerebro creativo, quedan piezas

muy buenas en la parte de resolver(hoja 8), y cosas muy buenas en la aplicación(Stop Motion).

La cuarta sección tuvo muy buena respuesta en la hora de la aplicación, se integra un niño de la zona, desde la explicación, que se hace buscando en vivo, los nombres de los pintores sugeridos, de videos de divulgación, sobre las vanguardias y sobre dos iconos en el arte, el museo de arte feo y la pagina de la asociación de arte bruto.

En la parte de la autoevaluación, los participantes que acudieron, se desenvolvieron bien, surge que, en la parte de conocimiento artístico, el argumento de que si se entiende el dibujo es que se tiene conocimiento artístico y con esa idea se base ese punto, se hace una tabla con el análisis de cada autoevaluación.

	Análisis.
1	Solo acude a tres secciones, y sustenta bien sus trabajos, tiene una creatividad grande, le falta experiencia en las artes plásticas, pero sus resultados son creativos y de auto evaluación su promedio es de 9.
2	Sustenta bien sus trabajos, pareciera que se subestima, tiene una aplicación buena para no saber mucho de las artes plásticas, y se da a todo 8, con dificultad.
3	Al tener mucho conocimiento técnico toma calificaciones altas, que merecidas le falta en el área de creatividad aunque es creativa, supongo que por la edad, el promedio de su autoevaluación es de 10.
4	Es muy severa consigo misma, critica pequeños apartados y le cuesta trabajo ver los puntos positivos, me parece que tuvo un muy buen desempeño, apoyada con los demás tiene un promedio de 9.

5	Al tener experiencia se desarrolla bien, sabe la información juega con la idea de que muchas de las cosas le parecen sencillas y sale con un promedio de 11.
6	Solo acude a dos, clases, al tener experiencia en la aplicación y docencia en las artes, se aburre al dirigir el taller al publico en general, tiene un muy buen desempeño, a sus condiciones de edad.
7	Como la participante 6 se siente fuera de lugar, al tener mucha experiencia en la aplicación de las artes, solo acude a dos secciones con un muy buen desempeño.
8	Solo acude a una sección, se ve participativo, le interesa el taller, se ve entusiasmado y tiene un muy buen desempeño.
9	Su desempeño es bueno, solo acude a 3 secciones, no quiere participar en la autoevaluación, pero realiza las actividades y se le ve participativa en ellas.
10	Solo acude a dos secciones, se le ve interés en el taller pero por cuestiones educativas no puede asistir, tiene un buen desempeño y al terminar secciones pide material para continuar en su casa.
11	Solo acude la ultima sección, es un niño en la primera etapa de la educación básica, se le ve atento a la explicación y participativo en la actividad clown.

De mi parte concluyo que las actividades están ligada, en la misma aplicación se ve que se tienen que quitar y poner actividades o conceptos, pero es una manera viable de que las personas aprendan el proceso creativo, y que desarrollen habilidades en las artes plásticas, al tener ya el taller terminado, y en una primera aplicación es funcional para todo publico y posiblemente para el publico objetivo, el taller se puede reproducir en otros espacios.

Apéndice 1(Actividades**):**

- Bolitas: La actividad o estrategia es mostrar a los alumnos o participantes, las figuras básicas de la escultura(bolita, palito, plancha, cubo, etc.) todas ellas se basan en la bolita, así que a la hora de acabar una figura, la figura se desase, y se vuelve hacer una bolita, y así con cada figura, esto también enseña o muestra lo efímero del proceso de la escultura o como se trabaja las bases una y otra vez.
- A que se parece(colectivo): Consiste en hacer grupos(o grupo), cada participante con una pluma(para que no pueda corregir), se hace una linea abstracta para empezar y el siguiente o primer participante, tienen que ver la hoja de diferentes lados hasta encontrar una idea que le recuerde la linea inicial, y dibujarla, la siguiente persona toma la hoja y de diferentes lados tienen que seguir el dibujo o buscar otra linea que le recuerde otra cosa, y así constantemente, hasta que acabe la actividad.
- A que se parece(Individual): Esta consiste en esencia como la estrategia anterior, pero con solo un participante, la diferencia es que cada cierto tiempo se tiene que cambiar el lado de la hoja, y se tienen que seguir con el dibujo desde la nueva perspectiva.
- Monstruo: Esta consiste en crear un animal o criatura fantástica, mediante una sesión guiada, se realizara una lista de 8 cosas, esta pueden variar en cosas como: frutas, verduras, cosas de oficina, cosas que esten presentes, animales que vuelan o animales que andan por el mar, como ejemplo, se pone una de las ocho partes según el numero(cabeza, ojos, nariz y boca, mano derecha, mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo, torso), Luego en un dibujo se juntan las partes con la intención de que quede un monstruo funcional, después este se pasa a plastilina de manera tridimensional.

- Hoja 8: Los materiales son un lápiz HB y una hoja de papel bond. la hoja se parte en 8, con 4 dobleces, el primero a lo largo y los otros a la mitad, hasta tener 8, luego en la primera sección el alumno tiene que dibujar un círculo y rellenarlo, en el segundo dibuja dos círculos, uno relleno y otro vació, en el tercero tiene que dibujar 3 círculos y se le dice que tienen que tener un color diferente, esto se logra con uno vació y dos achurados(orientación de las líneas) o tres con diferente achurado, en el siguiente tienen que dibujar un paisaje montañoso, en el siguiente uno con agua, en el siguiente uno acuático, en el siguiente se les pide un cielo con nubes y sol, y en el siguiente un cielo sin nubes ni sol, la solución del octavo espacio es que pueden dibujar pájaros o dejarlo en blanco.

- Stop Motion Narrado: los alumnos en una hoja dividida en 8 harán una historia narrada en los 8 cuadros, se les darán ejemplos como: una caja que una caja abriéndose y saliendo algo, un paisaje donde el sol o la luna cambia de posición, un vehículo pasando de un lado a otro, o un trabajo de zoom donde la imagen(cámara) subiría mostrando cada vez más lejos la imagen, una bolita que le empiezan a salir líneas y termina siendo una araña, después ellos en el reverso harán un guion como si fueran el narrador, se puede usar un programa o app sencilla para hacer la animación.

- Clown o que historia?: los participantes, tendrán una sección guiada, donde tendrán que repetir lo que se les indique, caminar como diferentes animales, hacer diferentes actividades(como estar alegres, cansados, enojados, etc.), harán una conga, y caminaran lento, rápido, muy muy rápido, y descansaran en el suelo(se podría decirles que como un tlacuache asustado, haciendo como que están moridos), después dejaremos un espacio para que cada uno pase a representar una historia conocida, puede ser de la literatura o de la cultura pop, y se tendrá que adivinar por los participantes.

- Minutos: se pondrá en el pizarrón o en hojas en la pared los números: ½, 1, 1.5, 2, 5, 10, 20, 30. Los participantes tendrán que escoger uno por medio de

consenso, sin información de que representan los números, intentando que escojan uno de los 4 primeros números. En el espacio de participación se tendrán materiales varios: plumas de colores, lápices de colores, carboncillos, lápices de dibujo, acuarelas, acrílicos, gises pastel, pastel óleos, revistas tijeras y pegamento en barra, entre otros(tomando en cuenta que se tendrán uno para cada participante y por lo menos 6 para cubrir los 6 números), cuando escojan, se les dirá que ese será el tiempo en minutos para realizar un dibujo, tendrán que escoger un material y no podrán volver a elegir el mismo, se realizaran 6 piezas una por cada numero.

- Historia del Arte: se hace una cronología de la historia del arte, explicando ejemplos tanto de la historia como para que los participantes vayan haciendo un dibujo por cada etapa histórica(mamut, vasijas, esculturas, retratos, manchas, etc.).
- Rana: se hace ña figura de una rana, con las figuras básicas, se hacen tiritas que se dividen a la mitad para tener la misma cantidad de plastilina, para las patas, los dos óvalos del cuerpo, los ojos, los parpados, poco a poco se juntan y queda una rana de plastilina, que se destruye al final.

Apéndice 2(Cartas Descriptivas de Sesiones**):**

Sección 1: El Proceso creativo en general.

- **Nombre de la Explicación:** El Proceso creativo en general.
- **Nombre de la Actividad Central:** "minutos"
- **Duración:** 2 horas
- **Objetivos de la Sesión:**
    - Introducción al proceso creativo en las artes plásticas: hablar en general del proceso creativo y de la historia de la enseñanza del arte.
    - Contestar y realizar material de entrada: hacer encuesta y entrevista y realizar fólder para la bitácora.
    - Actividad minutos: hacer actividad diagnostica llamada minutos.

Actividades:

- Explicación.
- Contestar una encuesta, de entrada.
- Contestar una entrevista diagnostica.
- Crear un fólder para sus obras.
- Realizar actividad minutos.

Dar una platica sobre los procesos cognitivos y la historia del arte: hablar de como los procesos van cambiando y enseñando al individuo y a la humanidad, hablar del proceso creativo y del método científico.

Como parte de la etapa diagnostica, se les dará materiales para realizar un fólder que utilizaran como bitácora(cartón, hojas, cinta masking), junto con la entrevista y una encuesta impresas para que contesten.

La actividad minutos, es una actividad de relajación y también sirve como actividad diagnostica, esta consiste en un grupo de números: ½, 1, 1.5, 2, 5, 10, 20, 30(se sugiere no poner los números: 10, 20 y 30 para el primer dibujo). Estos números son la cantidad de minutos que van a tener para dibujar, los participantes tendrán que escoger un numero, y se van eliminando según se ocupen, se necesitan materiales de arte diferentes, por lo menos el mismo numero que los participantes, una vez realizados los 8 dibujos, o los que el tiempo permita, se guardan en el fólder creado.

Materiales:

- Hojas Blancas de papel bond
- Materiales de arte diversos, tales como:
    - Plumas de colores.
    - Lapices de colores
    - Lapices de Grafito,
    - Gises
    - Oleo
    - Acuarelas
    - Tintas Chinas
    - Pigmentos
    - Crayolas
    - Etc.

Cronograma de Actividades:

Actividad		Duración
Explicación	Etapa 1	20 min
Encuesta	Etapa 2	05 min
Entrevista	Etapa 2	15 min
Creación de Folder	Etapa 2	15 min
Actividad Minutos	Etapa 6	60 min
	Total	120 min

Sección 2: Cambio de Variable.

- **Nombre de la Explicación:** Cambio de Variable(estereotipos, divergencias y diferentes).
- **Nombre de la Actividad Central:** "Bolitas; Monstruo; Stop Motion"
- **Duración:** 2 horas
- **Objetivos de la Sesión:**
    - Plantear en el participante la idea de que hay maneras diferentes de hacer las cosas, cambiar el punto de vista y encontrar otra manera de hacer.
    - Lograr enseñar las figuras básicas de la escultura.
    - Que los participantes puedan ser guiados en la dinámica y puedan aplicar la información.

Actividades:

- Explicación.
- Hacer la dinámica bolitas, para enseñar las figuras basicas de la escultura.
- Hacer la actividad guiada de Monstruo.
- Hablar sobre el stop motion y si queda tiempo realizarlo con la figura de la actividad anterior.

La primera etapa es la de información, esta tratara sobre encontrar caminos o modos diferentes, hablara sobre la neurodivergencia, sobre los estereotipos, y como todos somos diferentes.

La segunda etapa es una actividad llamada bolitas, la idea es que con plastilina los participantes aprenden las figuras básicas para la escultura(la esfera, las figura planas, los polígonos(triángulos, cuadrados, rectángulos, gota, etc.), cilindros, etc, entre cada figura, la figura se destruye, y se vuelve hacer una nueva bolita, y se hace una nueva bolita.

La tercera etapa es una actividad guiada, donde se habla de los monstruos de como los vemos, y como hay cosas que nos han hecho tener estereotipos, la idea es que por partes, se hagan monstruo, las piernas de escoba, la cabeza de una dona, las manos de lapices, por ejemplo, después hacer en plastilina el monstruos.

La ultima etapa es hablas sobre la técnica de animación Stop Motion, de aplicaciones, de manera de llevarlo acabo, y se puede tener la posibilidad de hacer algo con la plastilina.

Materiales:

- Una barra de plastilina blanca por participante.
- Hojas de papel.
- Lapices de grafito.
- Celular

Cronograma de Actividades:

Actividad		Duración
Explicación	Etapa 1	20 min

Actividad		Duración
Bolitas	Etapa 2	30 min
Monstruo	Etapa 3	40 min
Stop Motion	Etapa 4	30 min
	Total	120 min

Sección 3: Si ya es verdad, ¿por que es verdad?

- **Nombre de la Explicación:** Si ya es verdad, ¿por que es verdad?
- **Nombre de la Actividad Central:** "Hoja 8"
- **Duración:** 2 horas
- **Objetivos de la Sesión:**
    - Dar una clase sobre creatividad: plantear una actividad o clase para aprender y enseñar el proceso creativo.
    - Explicar el pensamiento divergente: dar una breve teoría sobe el método científico, de sus características, hablar de redes neuronales, de la mente creativa y de la neurodivergente.
    - Lograr que los educandos logren realizar la actividad: la actividad planteada es para integrar 3 disciplinas artísticas, dando una solución creativa.

Actividades:

- Explicación.
- Actividad de teoría de dibujo.

- Actividad de integración de conocimiento.
- Aplicación de la teoría de dibujo y del proceso creativo.
- Creación artística(Stop motion con ejemplos).

Explicar el pensamiento divergente, y a grandes rasgos el método fenomenológico, para encontrar soluciones.

Detalles artísticos(Guía narrada). Se le dan una hoja de papel bond y un lápiz HB a cada alumno, la hoja se parte en 8, (como muestra el anexo 1) con 4 dobleces, el primero a lo largo y los otros a la mitad, hasta tener 8, se ocuparían dos hojas dobladas de la misma forma, estas se pueden ir doblando con forme se ocupen. [Etapa 1].

En la primera, se les enseñara los tipos de lineas(rectas, diagonales, curvas, combinaciones), y sus direcciones(verticales horizontales y diagonales) cada una en uno de los 8 espacios formados.[Etapa 2].

Se seguirá el juego planteado en el libro la linea de la escritora y artista Keri Smith, donde plantea una linea que se va moviendo sin despegar la pluma, que retoma los tipos y direcciones de las lineas, por toda la hoja, y con esta misma linea sin despegar la pluma tendrán que pasar al otro lado de la hoja.[Etapa 3].

Para empezar la siguiente actividad se deberá dibujar un circulo y rellenarlo, en el segundo dibuja dos círculos, uno relleno y otro vació, en el tercero tiene que dibujar 3 círculos y se le dice que tienen que tener un color diferente, esto se logra con uno vació y dos achurados(orientación de las lineas) o tres con diferente achurado, en el siguiente tienen que dibujar un paisaje montañoso, en el siguiente uno con agua, en el siguiente uno acuático, en el siguiente se les pide un cielo con nubes y sol, y en el siguiente un cielo sin nubes ni sol, la solución del octavo espacio es que pueden dibujar pájaros o dejarlo en blanco[Etapa 4].

En la segunda hoja, donde los 8 primeros espacios se hará un stop motion este sera sencillo, algunos ejemplos pueden ser; una caja abriéndose y saliendo algo, un paisaje donde el sol o la luna cambia de posición, un vehículo pasando de un lado a otro, o un trabajo de zoom donde la imagen(cámara) subiría mostrando cada vez mas lejos la imagen. [Etapa 5].

En la pagina posterior, los alumnos crearan un guion de la cadencia de stop motion, como un narrador.[Etapa 6].

Materiales:

- Hojas Blancas de papel bond
- Lapices 2 o HB.

Cronograma de Actividades:

Actividad	Fecha	Duración
Explicación	Etapa 1	10 min
Actividad de teoría de dibujo.	Etapa 2	15 min
Actividad de integración de conocimiento.	Etapa 3	10 min
Aplicación de la teoría de dibujo y del proceso creativo.	Etapa 4	15 min
Creación artística(Stop motion con ejemplos).	Etapa 5	15 min
Detalles artísticos(Guion de narrador).	Etapa 6	15 min
	Total	120 min

Sección 4: Soltar y ser.

- **Nombre de la Explicación:** Soltar y ser.
- **Nombre de la Actividad Central:** "Hoja 8"
- **Duración:** 2 horas
- **Objetivos de la Sesión:**
    - Explicación sobre aceptar los estilos, las decisiones, y los modos de la gente.
    - Lograr que los participantes puedan llevar acabo la actividad Clown o que historia?
    - Que los participantes logren hacer una autoevaluación efectiva.

Actividades:

- Explicación.
- Actividad Clown o que historia?
- Actividad Auto evaluación(evaluar la autoevaluación).

Hablar del valor proceso en el arte, de pintores como Picasso, o Chagall que tienen un estilo imperfecto, de la posibilidad de estar bien si uno quiere dedicarle tanto tiempo como una obra hiperrealista o una donde el concepto es lo mas importe. Los participantes pensaran en sus capacidades y el valor que tienen desde su perspectiva.

La segunda etapa es con narices de payaso o maquillaje, tener una actividad guiada, donde por medio de una fila de ronda, o fila circular, imitan animales, objetos como autos o trenes, y se hacen historia con las imitaciones y los participantes, después cada participante o una selección de ellos pasa ha contar una historia, puede ser una popular de la literatura o cine, sin decir palabras.

La tercera etapa, es una autoevaluación de los trabajos realizados en el taller, no se permite a los participantes que no estén autoevaluandose, comentar sobre la obra, pero tendrán que evaluar como hace su evaluación el participante que este frente a grupo.

Materiales:

- Narices de Payaso
- Bitácora de cada participante.

Cronograma de Actividades:

Actividad	Fecha	Duración
Explicación	Etapa 1	20 min
Actividad Clown o que historia?	Etapa 2	50 min
Actividad Auto evaluación(evaluar la autoevaluación).	Etapa 3	50 min
	Total	120 min

Apéndice 3 (Encuesta**):**

Pregunta	Muy de acuerdo	De acuerdo	Poco de acuerdo	En desacuerdo.
¿Te gusta el arte?				
¿Piensas que eres creativo(a)?				
¿Te es fácil empezar a dibujar o pintar?				
¿Te gustan la historia del arte?				
¿Te interesa estudiar algo que tenga que ver con el arte?				
¿Crees que los estudiantes del arte son vistos como rara(o)s?				
¿Se te dificulta hacer Arte?				

¿Crees que el arte tiene que ser prefecto?		
¿El arte hace sentir bien a la gente?		
¿Por qué?		

Apéndice 4(Entrevista de entrada al taller: el proceso creativo**):**

Datos sociodemográficos:

- Nombre y apellido:_____
- Edad: _____
- Género/Sexo: Hombre ___ Mujer ___
- Fecha de nacimiento: _____
- Lugar de nacimiento: _____
- Dirección de vivienda: _____
- Tipo de vivienda:_____
- Pertenece a algún grupo étnico: Si:___ No:___ ¿Cuál?:_____

Información familiar:

¿Con quién vive? Papá:___ Mamá:___ Hermanos:___ Otros:_____

Nombres:_____
_____
_____

General:

● Ejerce actividades diferentes a las académicas: Si:___ No:___
¿Cuál?:_____

● Estado de salud: Bueno:___ No tan bueno:___ Malo:___

¿Enfermedad o problema de salud padece?:
_____

¿Como te enteraste del Taller?
_____
_____
_____

Puedes dibujar un ojo:

Puedes dibujar una caja:

Puedes Dibujar un árbol:

Por que te gusta dibujar y pintar?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Cuéntame una historia con un dibujo:

Que artistas te gustan:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Que te gusta de:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Si tuvieras una exposición en estos momentos ¿Que nombre le pondrías?:

_____

_____

_____

_____

¿Por que?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Déjanos tus datos:

Redes:

_____

_____

_____

Corre:

_____

Teléfono:

_____

Referencias:

- Aula Creativa(31.01.2022), En qué consiste el proceso creativo, Aulacreativa.com [web].

  https://www.aulacreactiva.com/en-que-consiste-el-proceso-creativo/#:~:text=El%20proceso%20creativo%20es%20la,creatividad%20y%20generar%20ideas%20innovadoras

- Creative campus(24.01.2024), Proceso creativo: en qué consiste y características, Universidad Europea [web].

https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/fases-proceso-creativo/

- CEI (s. f.), Qué es el proceso creativo, Centro de Estudios de Inovación, Diseño y Marketing. [web].

  https://cei.es/proceso-creativo/

- Escuela ESDIMA SL(s. f.), Qué es el proceso creativo y cuál es la función del director artístico, Escuela de Diseño de Madrid [web]

  https://esdima.com/proceso-creativo/

- Pineda Marina(2019), FasesDelProcesoCreativo.pdf, Universidad Obrera de Cataluya, [PDF] https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/149075/4/FasesDelProcesoCreativo.pdf

- Galvis, Rosa(2007), El proceso creativo y la formación del docente, Laurus, vol. 13, núm. 23, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas, Venezuela. [PDF]

- https://www.redalyc.org/pdf/761/76102305.pdf

- El Proceso Creativo(S. F.), El Proceso Creativo, Segmento ITAM, [PDF]

  http://segmento.itam.mx/Administrador/Uploader/material/El%20Proceso%20Creativo.PDF

- Marmelada Carlos, Cientificismo positivista y ciencia positiva hoy, Paccosi, [PDF]

  http://www.paccosi.net/wp-content/uploads/2011/04/Cientificismo-positivista-y-ciencia-positiva-hoy.pdf

- Centro Regional de Formación Profesional Docente de Sonora (2024), Expresión y apreciación artística, Licenciatura en Educación Primaria. Plan de estudios 2022. Flexibilidad Curricular. Quinto Semestre, Secretaria de Educación Publica, México.

https://creson.sonora.edu.mx/media/attachments/2024/09/11/enr_artistica_lepri.pdf

- Dirección de Fortalecimiento Curricular para la Formación Personal y Social en la Educación Básica (Julio 2024), Dossier del espacio curricular de Artes, Educación Básica. Fases 1 a 6, Secretaria de Educación Publica, México

  https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/09/Dossier-del-espacio-curricular-de-Artes.pdf

- Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes(15 de marzo de 2023), El arte es un recurso esencial para el desarrollo de niñas, niños y adolescentes. [web] gob.mx

  https://www.gob.mx/sipinna/articulos/el-arte-es-un-recurso-esencial-para-el-desarrollo-de-ninas-ninos-y-adolescentes

- Bárcena Patricia, Estévez Pablo(Marzo 2024), La trascendencia de la educación estética en la vida de las personas a la luz del currículo 2022, Boletín mensual de la Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación Educación en Movimiento, A{o 3, Num. 27.

  https://www.mejoredu.gob.mx/images/publicaciones/boletin-3/boletin27-2024.pdf

- Amazon Q, ¿Qué es una red neuronal?, Amazon AWS, [Amazon]

  https://aws.amazon.com/es/what-is/neural-network/

- IBM(17.08.2021), El modelo de redes neuronales [Wiki]

  https://www.ibm.com/docs/es/spss-modeler/saas?topic=networks-neural-model

- Juan Miguel Ramírez Casillas[19 mar 2025], Taller social "domingo": proceso creativo, los dos primeros martes y jueves de abril. [YouTube]

  https://www.youtube.com/watch?v=IBUjmQWq3u4

- Centro Cultural “Oficinas”(2025 Marzo), *Event: Taller social "domingo": El proceso creativo aplicado a las artes plásticas*, [Anuncio] Facebook

  https://www.facebook.com/events/1026635436013102/

- Cuentos para Crecer, El cerebro creativo. La creatividad desde la neurociencia [blog]

  https://cuentosparacrecer.org/blog/el-cerebro-creativo-la-creatividad-desde-la-neurociencia/

- Ballarini, Fabricio, Forés, Anna(11.2018), Creatividad desde las neurociencias y sus claves para investigar, enTERA2.0 núm. 6, ASOCIACIÓN ESPIRAL, EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA [PDF]

  https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/155442/1/685633.pdf

- TLP México Salud Mental [@tlpmexico] (21.03.2024), *Definicion de Neurodivergencia ¿qué es? ¿qué son las…* [Video] Intagram

  https://www.instagram.com/tlpmexico/reel/C4zNjynisfm/